

Taiki Shinzawa's Inflation!

Pour 3 à 4 joueurs, environ 1 heure de jeu

Composants

55 cartes (une carte de 1, deux cartes de 2, 3 cartes de 3, etc. Jusqu'à 10)

16 jetons d'enchère noirs

12 jetons de victoire de plis blancs

Aperçu du jeu

Inflation ! est un jeu de bluff et prise de risque. Un pli est un tour de jeu, où chaque joueur joue une carte, et le joueur dont la carte est la plus haute est le vainqueur. **(Dans ce cas, il prend un jeton blanc)**. Continuez jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes en main. Contrairement aux jeux de plis standards, dans Inflation ! vous n'avez pas le principe de suites de couleur. Dans Inflation ! la carte précédente jouée lors du pli précédent reste en jeu pour le pli suivant.

Mise en place

* Placez tous les jetons au centre de l'aire de jeu

* Mélangez les cartes faces visibles et distribuez 12 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est mis de côté.

* Commencez la partie avec le joueur de gauche qui a distribué les cartes et ensuite chaque joueur joue dans le sens horaire. Chaque joueur regarde ses 12 cartes, et réfléchit au nombre de plis qu'il peut remporter. Pour cela, il prend le nombre de jetons blancs correspondants.

Phase d'enchère

Lorsque l'enchère est complète, le joueur à la gauche du donneur devient le premier joueur. Les autres participants jouent ensuite et choisissent une carte de leur main qu'il pose. Une fois que tout le monde a joué, un nouveau tour commence. Si un joueur pose une carte d'une valeur que le premier joueur, il doit la jouer. Sinon, les joueurs suivants peuvent choisir n'importe quelle carte.

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, le pli est terminé. Le joueur qui a la carte avec le plus haut nombre posée devant lui gagne le pli.

Si des joueurs sont à égalité avec le plus haut nombre, le vainqueur du pli est celui qui a joué en dernier la carte de plus haute valeur.

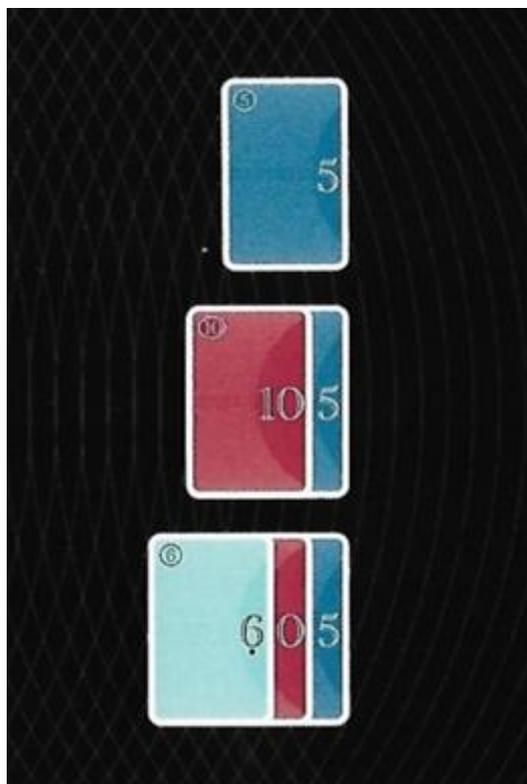
Lorsque le pli est complet, les joueurs laissent devant eux leurs cartes jouées. Le vainqueur prend un jeton blanc (les boutons blancs peuvent être placés au-dessus/à côté des boutons noirs pour suivre la progression des enchères de chaque joueur).

Ensuite, les joueurs se préparent pour un nouveau pli. Le vainqueur du pli précédent devient le premier joueur.

Les cartes du deuxième pli sont jouées de façon à ce que les cartes avec leurs nombres s'ajoutent (à gauche) aux cartes jouées précédemment. Par exemple, si un joueur a joué « 7 » au premier pli et « 6 » au second, il est

considéré comme ayant joué « 67 ». Si ce joueur a joué un « 3 » lors du troisième pli, il est considéré comme ayant joué « 367 ». Chaque pli suivant augmentera le nombre de cartes et le nombre total le plus élevé remporte le pli.

La carte « 10 » a un pouvoir très fort et vous n'êtes pas obligé de jouer avec. Toutefois, après que cette carte soit jouée au prochain pli, elle aura une valeur de « 0 ». Par exemple, si un joueur a posé un « 5 » au premier pli et un « 10 » au second pli, la somme est donc de « 105 ». Ensuite, la carte pour le pli suivant est jouée de façon à ce que le « 1 » ne soit pas visible. Ainsi si un « 6 » est joué par exemple, le nombre sera « 605 ».



Fin de la manche

Les joueurs continuent de jouer des plis jusqu'à ce que leurs mains soient vides (12 plis), alors la manche est terminée. Les joueurs calculent leurs scores, mélangent leurs cartes et les distribuent comme décrit dans la partie « **Mise en place** ».

Scoring

Les joueurs qui ont réussi à gagner autant de plis que de jetons d'enchère initialement déclarés, gagnent **deux points par plis**.

Si un joueur n'a pas réussi à réaliser le nombre d'enchères prévues initialement mais a gagné le plus de plis, il ne marque aucun point lors de cette manche. Si une égalité se présente, **c'est le joueur** qui a remporté le dernier pli pendant la manche **qui ne gagne aucun point**.

Les autres joueurs qui n'ont pas réussi à réaliser le même nombre de plis que d'enchères gagnent 1 point par pli.

Fin du jeu

Jouez autant de manches que de joueurs présents autour de la table. Dans le sens horaire, le joueur à droite du premier donneur deviendra le donneur. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.